



NEVER GOING  
HOME

# NEVER GOING HOME

## El Viaje

- × Los jugadores contribuyen con una o más cartas, que se ponen boca abajo en un montón. El Narrador las baraja y las reparte a los jugadores de una en una. A continuación, por turnos, cada jugador narra sus pensamientos, lo que ocurre durante el camino, o interpreta una pequeña escena con otro, usando el tema de la carta como inspiración. Este proceso narrativo debería ocupar aproximadamente un minuto por carta.
- × ¿Qué representan las cartas?
  - × Picas: conocimiento. Aprendizaje, crecimiento, superar el sufrimiento.
  - × Tréboles: posesiones materiales. Superar los obstáculos, acción, aventura.
  - × Corazones: relaciones. Emociones o vínculos.
  - × Diamantes: uno mismo. Ambiciones o esperanzas.
  - × Comodines: tienen varios usos en los intercambios de cartas y en el Viaje.
    - × Después de un intercambio o en la narración del Viaje, vuelve a barajar las cartas.
    - × El comodín negro provoca una probabilidad de Corrupción.
- × En algunos casos, la puntuación de la carta puede denotar la intensidad del resultado.
- × Los jugadores están obligados a contribuir con al menos una carta, pero pueden quemar más (lo que puede traer consecuencias negativas). No todo el mundo será capaz de ayudar en todas las ocasiones, y a nadie se le exige que actúe solo para beneficio del grupo.
- × Si un jugador no tiene cartas, contribuye con la carta superior de la baraja (sin mirarla).
- × Los jugadores también pueden contribuir con cartas de la baraja si quieren que el Viaje dure más y así poder cumplir con los requisitos, pero algunas misiones puede que tengan números y colores que deberías evitar a toda costa.

## +One System

- × Un 5 o 6 en un D6 es un éxito. Necesitas un número de éxitos igual o mayor que el Valor Objetivo (VO).
- × Se puede manipular una tirada un número de veces igual al valor actual del atributo que la gobierna.
- × Se puede manipular una tirada de las siguientes formas:

### Antes de la tirada

Obtener temporalmente una habilidad sin entrenar (los dados se compran por separado).

Añadir un dado a la tirada (tirar 4 dados en una habilidad con entrenamiento 3).

### Después de la tirada

Sumar un punto al resultado de un dado (pasar de un 4 a un 5).

Volver a tirar cualquier cantidad de los dados. Se conservan los éxitos de la primera tirada (solo una vez por cada tirada).



## Cartas

Los ases son las cartas de mayor valor.

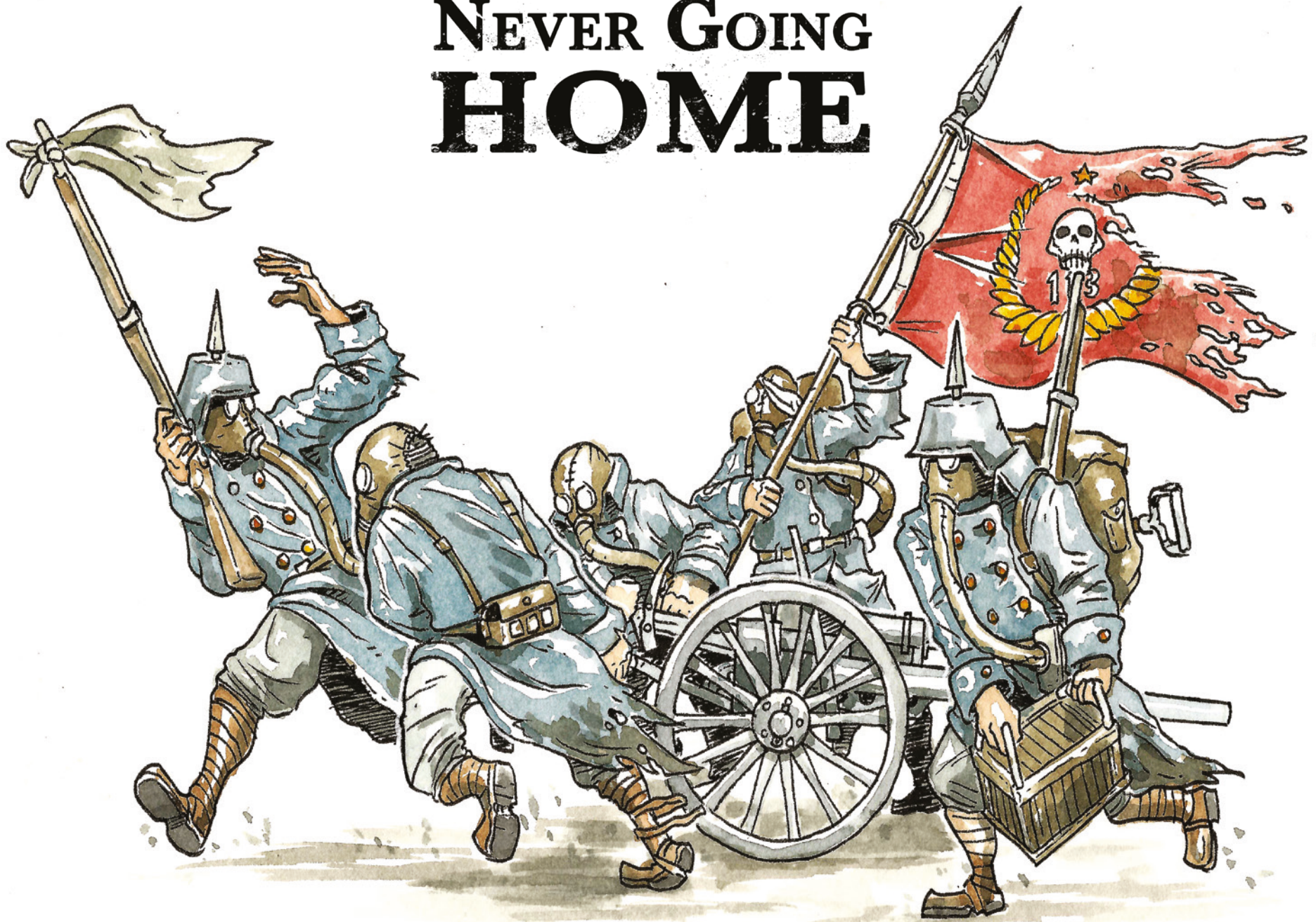
Las cartas deberían mantenerse en secreto.

El tamaño máximo de la mano de cartas es 7.

¿Qué pueden hacer los jugadores con las cartas?

- × Determinar el orden de iniciativa.
- × Curación: descartarse para curar un punto de atributo por carta mientras se está fuera de combate, o negar un punto de daño por carta mientras se está en combate.
- × Manipulación +One: descartarse una carta para hacer una manipulación +One.
- × El Viaje: descartarse para cumplir los requisitos del Viaje de una Misión. Los jugadores están obligados a quemar al menos una carta.
- × Se usan como requisitos de algunos Susurros.
- × Avance del personaje.

# NEVER GOING HOME



# NEVER GOING HOME



## Armas

Arma	Daño	Capacidades
<b>Cuerpo a cuerpo</b>		
Puños < Músculo 3	0 daño	+1 daño (2)
Puños Músculo 3-7	1 daño	+1 daño (2)
Puños Músculo > 7	2 daños	+1 daño (2)
Cuchillo	1 daño	+1 daño (2)
Garrote	1 daño	+1 daño (2), Aturdir (3)
Espada/Bayoneta	1 daño	+1 daño (2), Asalto (3)
Hacha/Pico	1 daño	+1 daño (2), Destrozo (3)
Bastón	1 daño	+1 daño (2), Ráfaga (3)
<b>Armas de fuego</b>		
Pistola	2 daños	Crítico (3)
Fusil	2 daños	Crítico (3), Apuntar (1)
Ametralladora	2 daños	Crítico (3), Dispersión(2)
<b>Explosivos</b>		
Granada	1 daño	1 daño (1), Fragmentación (3)

Capacidad del arma	Descripción
Apuntar	Vuelve a tirar el dado de daño de la capacidad Apuntar.
Asalto	Ignora la armadura en el siguiente ataque contra el objetivo, sin importar el atacante.
Crítico	Tira 1D6 para daño en lugar del valor habitual.
Ráfaga	Realiza de inmediato otro ataque contra el mismo objetivo u otro diferente.
Fragmentación	Inflige daño a 1D6 objetivos.
Dispersión	+1 objetivo
Aturdir	Todos los demás objetivos que no sean afectados por Aturdir deben actuar en un turno de Iniciativa anterior al del personaje afectado.
Destrozo	Reduce permanentemente la armadura del objetivo en 1.

Nota: en las habilidades +1 objetivo (como Ráfaga, Granadas y Susurros), el personaje utiliza el mismo número de éxitos del ataque original contra las Defensas de los objetivos adicionales.

## Orden de Iniciativa

- × La Iniciativa se determina a partir de la carta más alta (el As es la más alta). Cada jugador muestra (no descarta) una carta para determinarla.
- × Los jugadores empatados pueden elegir mostrar otra carta. La más alta gana.
- × Si un jugador no tiene cartas, puede revelar una de la baraja. No la pone en su mano y es descartada después de que se determine la Iniciativa.
- × El ganador de la Iniciativa decide quién va primero.
- × Después de cada acción, el jugador que acaba de actuar decide quién va a continuación.
- × El Narrador puede agrupar a los Antagonistas de la forma que considere adecuada para la situación. Cada grupo tiene un turno de Iniciativa.
- × El último personaje en actuar en el asalto decide quién actúa primero en el siguiente, pero no puede elegirse a sí mismo.



24 7/6

POST OFFICE

O.H.M.S. (M.S.B. F.B.)

Attention is called to the Regulations printed at the back hereof

TO: *General Emmerson*

*Dear General Emmerson*

*Deeply regret to inform you that the*

*Emmerson Machine Gun Corps*

*July 25. The Army Council express their sympathy*

TELEGRAMS (No. of Telegrams)

TELEPHONE (No. of Telegrams)

By: *W.D.*

At: *RAF*

NEVER GOING HOME

# NEVER GOING HOME

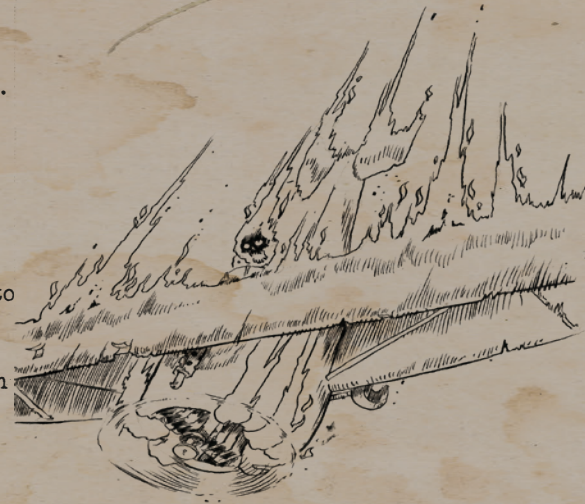
## Corrupción

Algunas situaciones hacen que el jugador coja una carta para Corrupción.

- × Quemar o mostrar el comodín negro.
- × Avance del personaje (Rango de Susurros 3, 4 y 5).
- × Efecto de Susurro.
- × Capacidad del adversario.
- × Incidente de Misión.

Coger carta para Corrupción

- × El jugador coje una carta de la baraja y la mira sin mostrarla a los demás jugadores.
- × Si es una carta negra, el personaje gana un punto de Corrupción.
- × Si la carta es roja, no se produce Corrupción.
- × La carta se le pasa al Narrador para que también la vea.
- × El Narrador lleva la cuenta de la Corrupción total de todos los personajes.



## Capacidades de Corrupción del Narrador

Si en cualquier momento alguien tiene Corrupción 3, el Narrador puede elegir añadir al Viaje 1 carta de la baraja por cada personaje con esta Corrupción.

Si en cualquier momento alguien tiene Corrupción 4, 1 Narrador puede elegir añadir al Viaje 2 cartas de la baraja por cada personaje con esta Corrupción. Esto representa la caótica influencia exterior sobre la Unidad.



## Lista de Habilidades

Habilidad	Atributo	Descripción
Atletismo	Músculo	Levantar peso, correr, aplastar cosas.
Cuerpo a cuerpo	Músculo	Usar armas de cuerpo a cuerpo.
Sigilo	Músculo	Estar quieto, esconderse.
Comunicación	Astucia	Hablar, escribir, códigos.
Conocimientos	Astucia	Aprendizaje de libros.
Mecánica	Astucia	Usar, arreglar y construir maquinaria.
Investigación	Agallas	Encontrar respuestas, investigación, búsqueda.
Arma a distancia	Agallas	Usar armas de fuego y armas arrojadas.
Transporte	Agallas	Conducir vehículos.
Susurro	Varía	Usar Susurros.

## Avance del Personaje

Al final de una Misión, tras recibir las cartas de condecoración, los jugadores pueden gastar sus cartas para mejorar sus personajes.

### Habilidades

- × **Habilidad nueva:** cualquier combinación de cartas. 1+ número de nuevas habilidades. La primera habilidad nueva cuesta 2 cartas (1+1). La segunda habilidad nueva cuesta 3 (1+2), etc.
- × **Nuevo rango de Habilidad:** cualquier combinación de cartas. El número de cartas intercambiadas debería ser 1+ el número del rango nuevo. Alcanzar rango 4 de la habilidad Comunicación cuesta 5 cartas (1+4).

### Atributos

- × **Aumentar atributo:** cualquier combinación de cartas rojas. El número de cartas gastadas es 1+ el número del nuevo rango de atributo. Alcanzar Músculo rango 6 debería costar 7 (6+1). Esto debería ser realmente difícil de lograr...

### Modificadores

- × Si las cartas son todas del mismo palo, el coste se reduce en 1. (Sigues teniendo que hacer el intercambio, pero conservas una de las cartas a tu elección).
- × Si todas las cartas son figuras o ases, aumenta el efecto en uno (un punto más, la habilidad nueva empieza con rango 1, el atributo se incrementa en otro rango más).

